THE FINAL MATRIX

By S. Marsden & D. Cooke

When the Universe appeared, two forms of life were to evolve – the organic types like humans, and the mechanical forms such as Bioptons. The Bioptons are a very friendly race and they live on a planet called Pludos. Unfortunately a group of Bioptons were on a space outing when their spaceship was intercepted by the hostile Cratons. They were all taken hostage and guarded closely on the Cratons Matrix network. This sinister network of 'space prisons' are very well protected from attack and it is impossible to get a rescue craft down to retrieve the hostages. There is only one way to rescue the Bioptons – a brave and courageous Biopton must approach each Matrix in his spaceship and then actually land on the Matrix himself to rescue the hostages individually.

Poor Nimrod! He has been chosen by the Biopton Government as the one to rescue all the hostages. The task is a difficult and challenging one – for a start nobody really knows how many hostages there are to rescue and their location is anybody's guess! The only consolation for Nimrod is that you can help him find the helpless Bioptons with the aid of a spaceship fitted with the ultimate in Biopton navigation aids – the Pentavision.

The Pentavision display shows a map of the stars in the Craton galaxy and also the Matrix positions. As you steer the ship through the stars, you should manoeuvre a Matrix into the red section in the middle of the Pentavision screen in order to enable Nimrod to land upon that Matrix. When a Matrix has been centred in this way, press fire to enable Nimrod to go through with the automatic landing sequence.

Each Matrix is named and has a defensive power according to the number of times Nimrod visits that particular Matrix. Obviously Nimrod should try to visit a Matrix only once – or risk being dematerialised very quickly! The ship's console also tells Nimrod how many hostages have been rescued and how much time is left. The Cratons told the Biopton Government that they would give them 99 Aeons before executing the hostages! (An Aeon is an infinitely long period of time but you the player don't have to wait that long – your Aeons are approximately one Earth minute long).

Once Nimrod has landed on a Matrix, he will be equipped with a simple weapon device. This will give a small amount of resistance to attack but there are other weapon units to be found scattered around the Matrix – like the powerful Megabolts which can even blast away heavy block-like obstructions. Nimrod is normally confined to the ground but if he finds a Thrustpak, his weapon fire button becomes a thrust control. This upward thrust is limited to twice Nimrod's own height, but should prove useful in getting around. To obtain any weapon or thrust device, Nimrod has only to touch the unit. Note that the weapons do use up the ammunition, and that the thrustas only have a limited fuel supply!

Where Nimrod lands on the Matrix is also the place where he must launch himself – hopefully with the rescued hostage – back to the spaceship. To help him locate the landing position, the display shows which direction relative to Nimrod the take off position is. To return to

the spaceship, position Nimrod on this site and press fire. Assuming Nimrod was stationary, then he will launch himself off the surface of the Matrix and go back to the spaceship. If the hostage was near to Nimrod at the take off site, then the hostage will copy Nimrod and also launch himself off the surface.

Fortunately, the Cratons installed a TV monitoring system which was never actually used by the matrix inhabitants. Nimrod can, however, stand upon a TV monitor and gain valuable information about the Matrix he is on. The will also provide Nimrod with a map layout of the Matrix.

The Matrix has a very sophisticated security system and has various means of coping with Nimrod or any other foreign visitor for that matter. There are:

1. Guards.
2. Disruptors.
3. Mines.
4. Floor pad operated doors.
5. Heavy obstructions.
6. Wire framed antagonists.
7. Rebound thrust squares.
8. Energy loss squares.
9. Deadly black ice.

The guards patrol certain parts of the Matrix and their movement is in straight lines which can track Nimrod's movement. They will take pot-shots at Nimrod and are very dangerous.

The disruptors are just that! They are spherical and fast moving and they will knock Nimrod off course – or anything else for that matter – be warned.

A mine means instant death for Nimrod or the hostage.
Doors can be opened by standing on a floor pad switch.
The wire framed antagonists are a sinister form of defence devised by the Cratons. They don't really do anything except push Nimrod where he doesn't want to go.

The rebound thrust squares make manoeuvring very tricky – watch out for them!

Energy loss squares are also to be avoided unless Nimrod is feeling strong.

Should Nimrod be positioned on Black Ice, his energy will be sapped very quickly – manoeuvre him to the nearest floor to stop the energy drain. Try to find a refuelling square to build up his energy.

One remarkable thing about the Cratons is that the company which was responsible for constructing the Matrix network – Associated Craton Enterprises (A.C.E.) – were just like any Earth bound construction company in that they left all their building materials lying around. A few miscellaneous crates here and there – some filled with concrete and obstructing movement through the Matrix, and a few lightweight crates can in fact help Nimrod to rescue the hostages.

Having located a hostage, the hostage will follow Nimrod and the task now is to return to the take off site. The job will be harder now that you have a hostage to protect!

BE ON YOUR GUARD AND GOOD LUCK!

KEYS

Left	**T, U, O, Joystick Left**
Right	**Y, I, P, Joystick Right**
Up	**Q, W, E, R, Joystick Up**
Down	**A, S, D, F, Joystick Down**
Fire	**SPACE, SHIFT, Z, X, C, V, B, N, M, Joystick Fire**
Pause	**'H'**
Effects On/Off	Press **ENTER** to toggle
Reset Game	Press **BREAK**
Reset Computer	Press **'1'** then the **BREAK** key

The joystick can be either the Sinclair Interface 2 version (as standard on the Spectrum + 2), or a Kempston compatible type.

HOW TO LOAD

AMSTRAD

CASSETTE

Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then press any key. The program will load and run automatically.

DISK

Insert the disk into disk drive, label side up. Type **¦CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM

Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder, the program will load and run automatically.

Gremlin Graphics Software Limited.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

THE FINAL MATRIX

par S. Marsden & D. Cooke

Lors de la création de l'univers, deux formes de vie évoluèrent, d'une part des êtres organiques telle que l'espèce humaine et d'autre part des formes mécaniques tels que les Bioptons. Les Bioptons sont une race pacifique; ils habitent une planète appelée Pludos. Un groupe de Bioptons se déplaçait dans l'espace lorsque, malheureusement, leur véhicule spatial fut intercepté par des Cratons hostiles. Tous les Bioptons furent pris en otage et placés sous une surveillance étroite dans le réseau à matrices des Cratons. Ce sinistre réseau de 'prisons spatiales' est extrêmement bien protégé contre les attaques et il est impossible d'envoyer un véhicule pour libérer les otages. Il existe un seul moyen de libérer les Bioptons – un Biopton courageux doit s'approcher de chaque matrice à bord de son véhicule spatial et atterrir sur la matrice elle-même pour libérer chaque otage individuellement.

Le pauvre Nimrod a été désigné par le gouvernement Biopton pour libérer tous les otages. Il s'agit d'une tâche bien difficile – pour commencer personne ne sait exactement combien d'otages doivent être libérés et encore moins où ils se trouvent! La seule consolation pour Nimrod c'est que vous pouvez l'aider à trouver les Bioptons désemparés à l'aide d'un véhicule spatial muni du dispositif de navigation le plus sophistiqué – la 'pentavision'.

La visualisation en 'pentavision' représente une carte des étoiles dans la galaxie Craton ainsi que les positions de la matrice. Aux commandes de votre véhicule dans l'espace, vous devez manoeuvrer une matrice dans la section rouge au milieu de l'écran à pentavision afin de permettre à Nimrod d'atterrir sur cette matrice. Lorsqu'on aura centré une matrice de cette façon, on appuiera sur le bouton de tir pour permettre à Nimrod d'effectuer la séquence d'atterrissage automatique.

Chaque matrice porte un nom et possède une capacité défensive en fonction du nombre de fois que Nimrod se rend dans la matrice en question. Bien entendu Nimrod s'efforcera de ne visiter une matrice qu'une seule fois – ou bien il risque d'être très vite désintégré! Le pupitre de commande du véhicule indique également à Nimrod le nombre d'otages libérés et le temps qu'il lui reste. Les Cratons ont averti les membres du gouvernement Biopton qu'ils leur accordent un délai de 99 éons avant d'exécuter les otages! (un éon est une période infiniment longue mais, en tant que joueur, vous n'aurez pas à attendre aussi longtemps – vos éons correspondent environ à une minute terrestre).

Dès que Nimrod aura atterri sur une matrice, il sera équipé avec une seule arme. Ceci lui permettra de résister légèrement aux attaques mais d'autres armes ont été dispersées dans la matrice – par exemple les puissantes Méga-foudres qui sont en mesure d'anéantir même des obstacles épais en forme de blocs. En général, les activités de Nimrod sont limitées au sol mais s'il trouve un 'Thrustpak' ou groupe prupulseur, le bouton de tir de son arme devient une commande de propulsion. Cette propulsion en haut est limitée à deux fois la hauteur de Nimrod mais cela pourrait quand même lui être utile pour ses déplacements. Pour se procurer une arme ou un dispositif de propulsion, Nimrod n'a qu'à les toucher. Il convient de préciser que les armes épuisent les munitions et que les propulseurs ne disposent que d'une quantité de carburant limitée!

Le lieu d'atterrissage de Nimrod sur la matrice sera également l'endroit d'où il décollera – si possible avec un otage libéré – pour regagner son véhicule spatial. Pour l'aider à repérer le lieu d'atterrissage, le dispositif d'affichage indique la direction du lieu de décollage par rapport à Nimrod. Pour permettre à Nimrod de regagner son véhicule spatial, positionnez-le sur ce site puis appuyez sur le bouton de tir. En supposant que Nimrod était immobile, il se lancera lui-même hors de la surface de la Matrice et retournera dans son véhicule spatial. Si l'otage était près de Nimrod au lieu de décollage, il fera comme Nimrod et il se lancera dans l'espace.

Heureusement, les Cratons ont installé un système d'écrans de contrôle qui ne fut jamais utilisé par les habitants de la Matrice. Cependant Nimrod est en mesure de se tenir sur un écran de télévision et d'obtenir des renseignements importants sur la matrice sur laquelle il se trouve. En outre, l'écran fournira à Nimrod un plan de la matrice.

La matrice dispose d'un système de sécurité sophistiqué et de plusieurs moyens de s'occuper de Nimrod ou de tout autre visiteur étranger, à savoir:

1. Des gardes.
2. Des perturbateurs.
3. Des mines.
4. Des ports à commande par patin.
5. Des obstacles de grande taille.
6. Des antagonistes à bâti en fil de fer.
7. Des carrés rebondissents.
8. Des carrés à perte d'énergie.
9. Du verglas meurtrier.

Les gardes patrouillent certaines parties de la matrices; ils se déplacent sur des lignes droites qui peuvent repérer les déplacements de Nimrod. Ils tirent au hasard sur Nimrod et sont extrêmement dangereux.
Comme leur nom l'indique, les perturbateurs sont des objets sphériques et rapides qui feront dévier Nimrod – ou, d'ailleurs, n'importe qui. Méfiez-vous!
Les mines représentent la destruction immédiate de Nimrod ou de l'otage.
On pourra ouvrir les portes en se tenant sur un commutateur à contact à pression dans le plancher.
Les antagonistes à bâti en fil de fer sont une forme de défense sinistre mise au point par les Cratons. Ils ne font rien de bien précis mais ils poussent Nimrod là où il ne veut pas aller.
Les carrés rebondissants compliquent énormément les manoeuvres – faites bien attention!
Nimrod doit éviter également les carrés à perte dénergie – à moins qu'il ne se sente en pleine forme.
Lorsque Nimrod se trouve sur du verglas, il dépensera son énergie très rapidement – dirigez-le vers le plancher le plus proche pour arrêter cette perte d'énergie. Essayez de trouver un carré de ravitaillement pour faire le plein d'énergie.

Un des aspects extraordinaires des Cratons est que la société qui fut chargée de la construction de réseau à matrices – Associated Craton Enterprises ('A.C.E.') – était tout à fait comme une entreprise de construction terrestre, c'est à dire qu'elle laissa tous ses matériaux de

constrution traîner un peu partout. On trouvera des caisses de tous genres ici et là, remplies de béton et entravant les déplacements dans la Matrice, ainsi que quelques caisses légères qui, en fait, pourront aider Nimrod à libérer les otages.

Lorsqu'un otage aura été localisé, il suivra Nimrod et leur tâche est maintenant de revenir au lieu de décollage. Votre mission sera plus difficile maintenant que vous avez un otage à protéger!

SOYEZ SUR VOS GARDES ET BONNE CHANCE!

LES TOUCHES:

A gauche	**T, U, O, joystick à gauche**
A droite	**Y, I, P, joystick à droite**
En haut	**Q, W, E, R, joystick en haut**
En bas	**A, S, D, F, joystick en bas**
Tir	**BARRE D'ESPACEMENT, TOUCHE MAJUSCULES, Z, X, C, V, B, N, M, BOUTON DE TIR DU JOYSTICK**
Arrêt	**'H'**
Effets, marche/arrêt	Appuyez sur **ENTER** pour basculer
Remise du jeu à l'état initial	Appuyez sur **BREAK**
Remise de l'ordinateur à l'état initial	Appuyez sur **'1'** puis sur la touche **BREAK**

En ce qui concerne le joystick, il pourra s'agir soit du modèle Sinclair Interface 2 (modèle standard sur le Spectrum + 2) ou d'un modèle compatible avec Kempston.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

AMSTRAD

CASSETTE

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et sur la petite touche **ENTER**. Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone puis frappez n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge et démarre automatiquement.

DISQUETTE

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **¦CPM** et appuyez sur **ENTER**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

SPECTRUM

Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** de lecteur de cassette. Le programme se charge et démarre automatiquement.

Gremlin Graphics Software Limited.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.